В тылу ВРАГА 2
Братья по оружию

BEST WAY



Разработано компанией Best Way, © 2007
© 2007 ЗАО "1С". Все права защищены.

В тылу врага 2
Братья по оружию

Руководство пользователя

Best Way
2007

Оглавление

Оглавление ... 2
Установка игры ... 3
Системные требования ... 3
Установка ... 3
Запуск ... 3
Профиль ... 3
Главное меню ... 4
Одиночная игра ... 4
Игровое меню ... 5
Игровой интерфейс ... 6
Основной экран ... 6
Миникарта ... 7
Панель быстрого выбора юнитов ... 8
Игровые сообщения ... 8
Задания миссии ... 8
Панель управления ... 8
Управление ... 10
Альтернативное выделение ... 11
Прямое управление ... 12
Игровые кнопки ... 13
Контекстные команды ... 17
Пехота ... 18
Техника ... 19
Оружие, орудия ... 20
Инвентарь ... 21
Использование предметов ... 22
Укрытия ... 22
Другие игровые возможности ... 22
Сетевая игра ... 24
Интерфейс сетевой игры ... 24
Список игр ... 24
Список игроков ... 24
Сетевой чат ... 24
Кнопки управления ... 24
Новая игра ... 25
Подключиться ... 25
Интернет-игра ... 26
Аккаунт ... 26
Интерфейс интернет-игры ... 26
Зал славы ... 26
Список игроков ... 26
Рейтинговая игра ... 26
NAT ... 26
Настройки ... 27
Авторы ... 27

Установка игры

Системные требования

Минимальные:
- CPU: P4 - 2.4GHz
- RAM: 512Mb
- Video: Geforce ti4200/64Mb или ATI Radeon 8500/64Mb
- Internet: 64 kbit/s пинг 300 мс

Рекомендуемые:
- CPU: P4 - 3.0GHz
- RAM: 2Gb
- Video: Geforce 6800/256Mb
- Internet: 256 kbit/s, пинг 70 мс

Windows 2000/XP/Vista
DirectX 9.0c
DVD-привод
4ГБ свободного места на жестком диске

Установка

Перед началом установки завершите работу всех приложений. Вставьте диск в DVD-ROM. Если на компьютере включена функция "Автозапуск", установка игры начнется автоматически. Если функция "Автозапуск" не включена, откройте папку "Мой компьютер", найдите иконку диска с игрой «В тылу врага 2. Братья по оружию» и дважды кликните по ней левой кнопкой мыши. После запуска программы установки следуйте появляющимся на экране монитора указаниям.

Запуск

Запуск игры требует наличие оригинального диска в дисководе, иначе игра не запустится.

Чтобы запустить игру, кликните по ярлыку на рабочем столе или выберите Пуск - Программы - 1С - В тылу врага 2. Братья по оружию.

Профиль

При запуске игры будет создан профиль, который содержит параметры состояния игрового процесса. Каждый профиль имеет свои настройки.

По умолчанию профиль хранится: \Мои документы\My Games\outfront2 a1\profiles\.

Создать новый профиль или сменить текущий можно, выбрав пункт Сменить профиль в Главном меню.

Профиль
Введите имя профиля
Игрок
Игрок
Далее
Удалить

Окно создания/выбора профиля

Главное меню



Окно главного меню игры

Одиночная – позволяет начать, продолжить или загрузить серию сюжетных миссий одному игроку.

Сетевая – позволяет играть по локальной сети нескольким игрокам.

Интернет – позволяет играть по сети Интернет на серверах GameSpy.

Настройки – позволяет изменить настройки игры.

Авторы – список разработчиков игры.

Выход – возвращение в Windows.

Одиночная игра

Выбрав пункт меню Одиночная игра, открывается меню одиночной игры, в котором можно продолжить текущую игру, выбрать новую или загрузить ранее сохраненную.

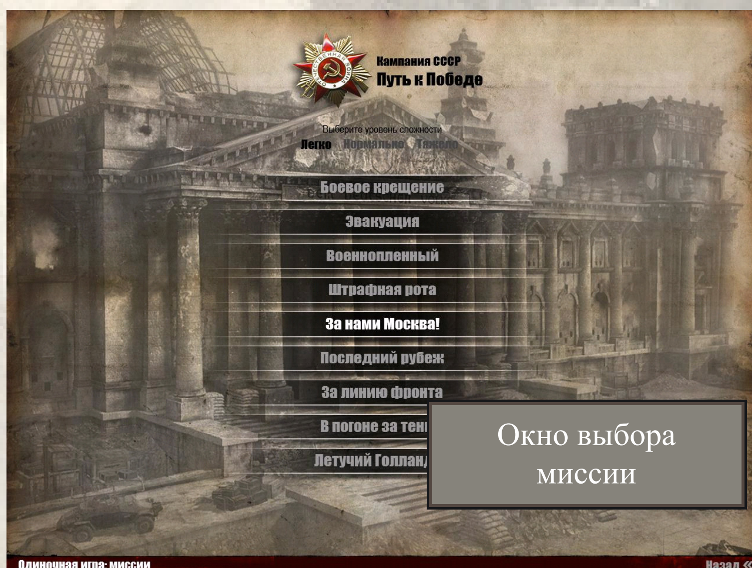
Продолжить
При выборе пункта меню **Продолжить** игру можно вернуться в текущую игру и продолжить ее.



Меню одиночной игры

Выбор миссии
Позволяет выбрать кампанию, миссию и уровень сложности.

Загрузить игру
Позволяет загружать и удалять сохраненные ранее игры. Чтобы загрузить ранее сохраненную игру, выберите ее из списка игр, ознакомьтесь с информацией о ней (дата и время сохранения, к какой кампании и миссии относится), нажмите **Загрузить**.



Окно выбора миссии

Окно выбора миссии

Перед стартом можно выбрать желаемый уровень сложности миссии - Легко, Нормально или Тяжело.
Чтобы запустить миссию нужно просто кликнуть левой кнопкой мыши на её название в списке.
В списке серым цветом показаны уже пройденные миссии, белым - миссии, которые ещё предстоит пройти.



Игровое меню

Игровое меню

Игровое меню можно вызвать в процессе игры для , нажав **ESC** или .
В это время в игре установится пауза.
Назад – возврат к игровому процессу;
Сохранить – сохранить текущее состояние игрового процесса;
Загрузить – запустить ранее сохраненную игру;
Заново – начать миссию заново;
Настройки – переход в настройки игры;
Выход – возврат в Главное меню игры.



Окно сохранения игры

Как сохранить игру

Чтобы сохранить текущую игру, войдите в Игровое меню, выберите пункт Сохранить, на экране появится окно сохранения игры.
Введите имя сохраняемой игры, нажмите **Сохранить**.
Чтобы удалить ранее сохраненную игру, войдите в Игровое меню, выберите пункт **Сохранить** или **Загрузить**, на экране появится окно сохранения/удаления игры.
Выберите из списка сохраненных игр ту, которую требуется удалить, нажмите **Удалить**.



Игровой интерфейс

1. Основной экран

Основной экран игрового мира “В тылу врага 2. Братья по оружию” – трехмерный, перемещаться по которому позволяет игровая камера.

Управление игровой камерой

Команда	Управление мышью	Управление клавишами
Приблизить камеру	Колесо мыши на себя	Numpad 3
Отдалить камеру	Колесо мыши от себя	Numpad Del
Движение камеры вперед	Курсор к верхней части экрана	Numpad 8
Движение камеры назад	Курсор к нижней части экрана	Numpad 5
Движение камеры влево	Курсор к левой части экрана	Numpad 4
Движение камеры вправо	Курсор к правой части экрана	Numpad 6
Повернуть камеру влево		Numpad 7
Повернуть камеру вправо		Numpad 9
Свободное вращение камеры	Движение мыши, удерживая среднюю кнопку	
Свободное движение камеры	Движение мыши, удерживая пробел и левую кнопку мыши	

2. Миникарта

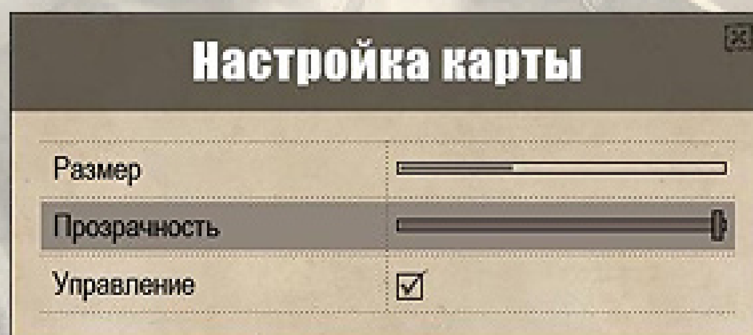
Быстро оценить игровую обстановку игроку поможет миникарта.

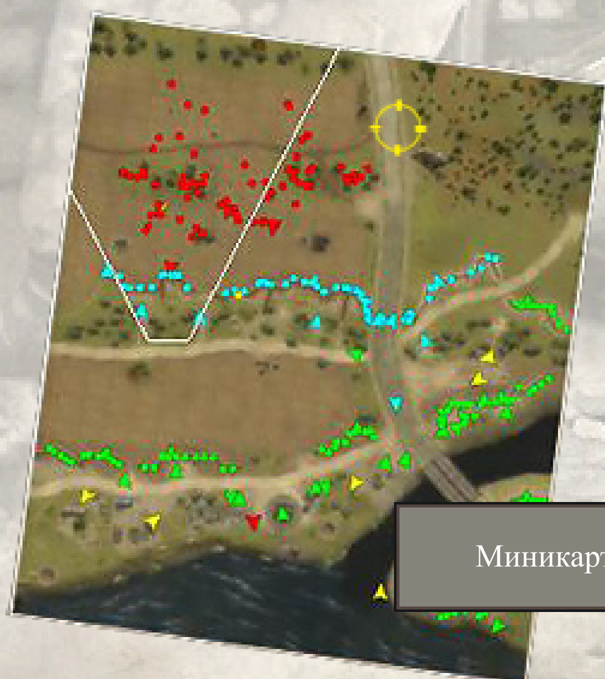
Управление миникартой

Команда	Управление мышью, клавишами, сочетанием клавиш	Игровые кнопки
Показать миникарту	**M**	
Показать окно настроек миникарты	**Ctrl+M**	
Перемещение миникарты по экрану	Перемещать, удерживая левую кнопку мыши	---
Перемещение игровой камеры в указанную точку на карте	Кликнуть правой кнопкой мыши в точку на карте	---

Окно настроек миникарты

Размер и прозрачность миникарты регулируется ползунками. Включенная опция Управление позволяет игроку перемещать миникарту по экрану и перемещать игровую камеру в указанную точку на карте.




Миникарта

Обозначения миникарты:

- точки – люди,
- треугольники – техника,
- желтый круг – указатель цели миссии,
- голубой цвет – войска игрока,
- зеленый цвет – войска союзников,
- желтый цвет – нейтральные юниты,
- красный цвет – войска врага.

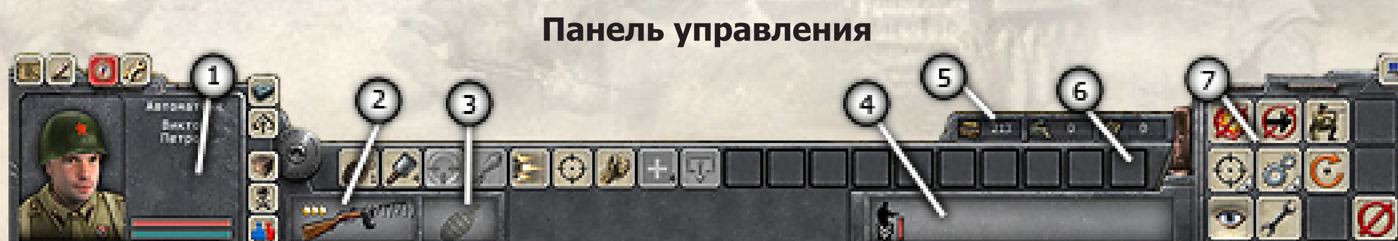
3. Панель быстрого выбора юнитов
Панель быстрого выбора юнитов дает возможность получить быстрый доступ к управлению тем или иным юнитом (одиночный юнит, отряд), независимо от его расположения на карте.

4. Игровые сообщения
Произнесенные персонажами фразы и важные сообщения сохраняются в записной книжке. Посмотреть историю сообщений можно при помощи клавиши **H**.

5. Задания миссии
Всегда можно посмотреть список заданий миссии, кликнув по специальной иконке либо нажав клавишу **O**.
Выполненные задачи отмечаются зеленым флажком, а проваленные – красным крестом. Изображение бинокля показывает, что, кликнув на него, можно посмотреть место на карте, к которому относится это задание.

6. Панель управления
Панель управления представляет собой совокупность панелей, что позволяет получить информацию о юнитах, а также управлять ими.

Панель управления



Информационные панели:
1. Информация о юните;
2. Первичное оружие юнита;
3. Вторичное оружие юнита;
4. Состав отряда;
5. Состав боеприпасов;

Панели управления:
6. Центральная панель;
7. Панель команд.

Информационные панели

Юниты, первичное и вторичное оружие



Панели информации о юнитах, оружии
(слева – для техники, справа – для пехоты)

Панель отображает информацию о юните.
Если выбрана единица техники, показывается схема повреждения, краткая характеристика боевой единицы, количество топлива.

Панель оружия отображает тип снарядов, которые в данный момент заряжены в главное орудие.
Если выбран солдат, то отображается его портрет, специализация, имя и фамилия, здоровье (красная полоса), выносливость (синяя полоса).
Если выбран отряд, то отображается портрет и характеристики командира отряда.
Панель первичного и вторичного оружия отображает тип оружия бойца, навык обращения с ним, количество патронов в обойме.

Состав отряда



Панель показывает краткую информацию о составе выбранного отряда: кто командир, количество человек, специализация, оружие и здоровье каждого.

Состав боеприпасов





Панели состава боеприпасов
(слева – для техники, справа – для пехоты)

Отображает количество патронов, доступных солдату, отряду, единице технике.

Панели управления

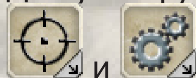
Центральная панель



Иконки часто используемых приказов можно вынести на центральную панель, удерживая правую кнопку мыши и перетаскивая выбранную иконку с панели команд на центральную.



Панель команд

Представляет собой набор кнопок и групп команд, с помощью которых настраивается центральная панель. Доступ к группам команд возможен с помощью кнопок  и

Управление

Управление игрой осуществляется при помощи клавиатуры и мыши.

Служебные команды

Команда	Управление мышью, клавишами, сочетанием клавиш	Игровые кнопки
Изменить скорость игры	**BackSpace**	---
Вкл./выкл. паузу	**Pause**	---
Сохранить скриншот	**PrintScreen**	---
Показать игровое меню	**Esc**	
Открыть список текущих заданий по миссии	**O**	
Открыть список последних сообщений	**H**	
Открыть инвентарь	**I**	
Вкл./выкл. режим прямого управления	**End**	
Подсветить предметы	**Tab**	
Подсветить тела противников	**V**	
Подсветить силуэты	---	

Общее управление юнитами

Команда	Управление мышью, клавишами, сочетанием клавиш
Выделить юнит	Кликнуть левой кнопкой мыши
Снять текущее выделение	Кликнуть правой кнопкой мыши
Выделить группу юнитов	Удерживая левую кнопку мыши, обвести юнитов рамкой
Выбрать предыдущий юнит	**<**
Выбрать следующий юнит	**>**
Назначить группу юнитов	Ctrl+1, Ctrl+2, ..., Ctrl+9
Переключиться на группу юнитов	1, 2, ..., 9

Альтернативное выделение

Выделять юниты в игре можно двумя способами, используя альтернативное и неальтернативное выделение. Способ выделения устанавливается в Настройках, в закладке Игра. Альтернативное выделение образует новый отряд из всех выделенных юнитов. Неальтернативное или поотрядное выделение не нарушает структуру уже имеющегося отряда.

Описание команд альтернативного выделения

Команда	Альтернативное выделение (опция включена по умолчанию)	Неальтернативное выделение (поотрядное)
Создать отряд	Обвести рамкой любые юниты	Обвести рамкой юниты, не состоящие в отрядах.
Выбрать отряд	Выделить рамкой любые юниты	Выделить командира или нескольких бойцов из отряда.
Назначить нового командира отряда	Выбрать отряд, выбрать юнита и нажать клавишу **K** или кликнуть два раза левой кнопкой мыши по выбранному юниту	Выбрать отряд, выбрать юнита и нажать клавишу **K** или кликнуть два раза левой кнопкой мыши по выбранному юниту
Расформировать отряд	Выбрать отряд и нажать **Shift+K**	Выбрать командира отряда и нажать клавишу **K**
Добавить юнит в выбранный отряд	Выбрать юнит, не состоящего в отряде, удерживая **Shift**, кликнуть левой кнопки мыши по юниту	Выбрать юнит, не состоящий в отряде, удерживая Shift, кликнуть левой кнопки мыши по юниту
Добавить группу юнитов в отряд	Удерживая **Shift**, обвести рамкой любые юниты	Удерживая **Shift**, обвести рамкой любые юниты
Удалить юнит из отряда	Удерживая **Shift**, кликнуть левой кнопки мыши по юниту	Удерживая **Shift**, кликнуть левой кнопки мыши по юниту

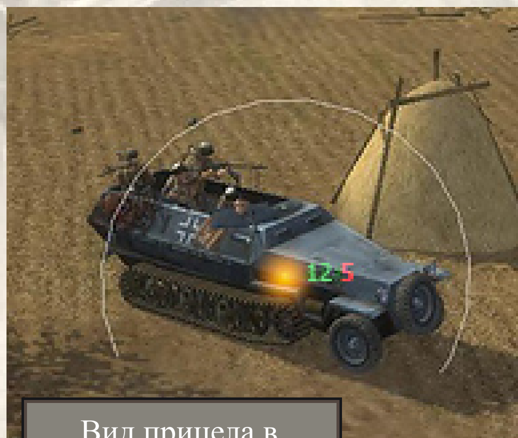
Прямое управление

В режиме прямого управления выбранная боевая единица переходит под полный контроль игрока, который может лично управлять передвижением, выбором оружия, перезарядкой и наведением на цель.

Описание команд прямого управления юнитом

Команда	Управление мышью, клавишами, сочетанием клавиш
Вкл./выкл. режим прямого управления	**END**
Осуществить прямое управление	удерживать **Ctrl**
Движение/разворот	**<-- -->**
Прицеливание	Движение мыши
Выстрелить/атаковать	Левая кнопка мыши
Переключить первичное/вторичное оружие	Правая кнопка мыши
Вкл./выкл автоприцеливание	**Shift + A**
Переключить тип снаряда: фугас/бронебойный	Numpad **0**
Переключить активный пулемет	**Insert**
Достать/спрятать оружие	**Enter**

В режиме прямого управления противопехотные гранаты можно бросать с задержкой, рассчитав время их срабатывания. Для этого перейдите в прямое управление и кликните на цель, удерживая левую кнопку мыши. Подождите нужное время и отпустите кнопку - граната полетит в цель.



Вид прицела в прямом управлении

Прицел в прямом управлении отображает информацию о точке, в которую он наведен в данный момент. Белая окружность вокруг прицела – разброс снарядов/патронов. Число слева – расстояние до цели, а число справа – бронебойность текущего оружия.

Игровые кнопки

Описание кнопок управления юнитами

Игровые кнопки	Команда	Управление мышью, клавишами, сочетанием клавиш	Примечания
	Бросить противопехотную гранату	**F1**	Поражают живую силу противника
	Бросить противотанковую гранату	**F2**	Взрываются при ударе о цель и достаточно эффективны в борьбе с техникой противника. Из-за большого веса они имеют малую дальность броска, но при попадании в двигатель способны вывести из строя даже хорошо бронированный тяжелый танк
	Снайперский выстрел	**F3**	Имеет высокую убойную силу пули и эффективен в бою на дальних дистанциях
	Выстрелить из базуки	**F4**	Число на иконке – количество доступных юниту снарядов для базуки
	Подавляющий огонь	**F5**	Ведение непрерывного огня по указанной зоне
	Атаковать	**F6**	---
	Атаковать врукопашную	**F7**	---
	Использовать медпакет	**F8**	Раненые солдаты используют бинты для перевязки, в это время они не могут двигаться и стрелять. Число на иконке – количество доступных юниту бинтов
	Высадить экипаж	**E**	---

Игровые кнопки	Команда	Управление мышью, клавишами, сочетанием клавиш	Примечания
	Отменить текущие приказы	**S**	---
	Встать	**Space, PgUp**	Смена положений ведется последовательно при нажатии клавиш **PgUp**
	Присесть	**PgUp, PgDn**	В этом положении солдат менее заметен, а стрельба ведется точнее
	Залечь	**Space, PgDn**	Залегший к земле пехотинец приобретает ряд преимуществ: скрытность, меткость, частичную защищенность от фугасных снарядов и пуль
	Свободное перемеещени	**P**	Солдаты самостоятельно могут перемещаться (отступают или преследуют противника, в зависимости от ситуации)
	Держать позицию	**P**	Солдаты находятся на указанном месте, а передвигаются лишь в случае, если есть угроза их жизни (гранаты, движущийся транспорт ...)
	Огонь по усмотрению	**---**	Солдаты самостоятельно открывают огонь, когда обнаружат противника
	Не стрелять	**---**	Солдаты не будут открывать огонь, не смотря ни на что. Это состояние можно использовать для скрытых перемещений, экономии боеприпасов
	Ответный огонь	**---**	----
	Сменить командира отряда	**K,** двойной клик мыши	---
	Расформировать отряд	**Shift + K**	---

Игровые кнопки	Команда	Управление мышью, клавишами, сочетанием клавиш	Примечания
	Обстреливать позиции противника	**---**	Огонь ведется только по указанной точке
	Перезарядить оружие	**Numpad +**	Любое огнестрельное оружие можно быстро перезарядить, дозарядить или разрядить
	Разрядить оружие	**Numpad -**	Солдат разрядит оружие и переместит патроны в инвентарь. Этот приказ можно отдать как одному солдату, так и целому отряду бойцов
	Поворот	**R**	После нажатия кнопки, укажите место, куда следует развернуться
	Осмотреть инвентарь	**X**	---
	Выложить предмет	**D**	Выкладывает предмет, находящийся в руках
	Установить противотанковый еж	**---**	----
	Посадить куст	**---**	В инвентаре каждого полевого орудия находится несколько маскировочных кустов, способных скрыть пушку от глаз противника
	Морфин	**---**	В совместной игре можно использовать морфин для оживления павших бойцов
	Заложить динамит	---	----
	Использовать миноискатель	**---**	---

Игровые кнопки	Команда	Управление мышью, клавишами, сочетанием клавиш	Примечания
	Минировать	**---**	Используйте противопехотные и противотанковые мины для защиты своих позиций от атак пехоты и техники противника. Боец приступает к минированию с того места, где сейчас находится, в направлении, указанном кликом
	Чинить технику	**---**	При помощи ремкомплекта можно осуществлять ремонт поврежденной техники. Чинить можно только поврежденные части, обозначенные на схеме красным цветом. Черным цветом обозначены разрушенные компоненты, которые ремонту не подлежат
	Боевое положение	**Space**	Относится к полевым орудиям, станковым пулеметам и минометам
	Походное положение	**Space**	В этом состоянии орудие не может стрелять
	Прицепить пушку	**Space**	---
	Отцепить пушку	**Space**	---

-

Контекстные команды

Курсор в игре, в зависимости от ситуации, изменяет свой вид.
Некоторые из символов курсора, которые встречаются в игре, описаны ниже.

Описание видов курсора

Символ	Команда
	Двигаться к указанной точке, двойным кликом – бежать
	Атаковать
	Выстрелить из винтовки
	Занять укрытие
	Перепрыгнуть через препятствие
	Занять транспорт, орудие
	Осмотреть объект
	Подобрать оружие или предмет
	Ремонтировать технику
	Выложить предмет/положить предмет в контейнер
	Перевести железнодорожную стрелку

Пехота

Отряды контролируются их командирами, следуют за своим командиром и выполняют его приказы.
Выбранные юниты имеют различную подсветку: командир отряда подсвечивается желтым, а члены его отряда – зелеными треугольниками. Если выделить командира отряда, выделенным становится весь отряд.

Снайпер

Поражает вражескую пехоту с дальних дистанций. В прямом управлении через прицел своей винтовки он может видеть разведчиков противника, укрытых в кустах. Имеет в своем инвентаре несколько маскировочных кустов. Снайперы и инженеры имеют собственные средства маскировки.

Офицер

Лучше всего его использовать для обнаружения противника на больших расстояниях. Кроме того, при помощи бинокля он видит вражескую пехоту, укрытую в кустах или траве. В этом случае даже замаскированный разведчик не сможет остаться незамеченным.

Стрелки

Стрелок - это рядовой пехотинец, вооруженный винтовкой и парой противопехотных гранат. Такие бойцы особенно эффективны в борьбе с пехотой противника на дальних и средних дистанциях.

Автоматчики

Эти бойцы могут хорошо проявить себя как при штурме вражеских позиций, так и в качестве охраны полевых орудий и танков. Их автоматы особенно эффективны на ближних и средних дистанциях, а наличие противотанковых гранат в инвентаре позволяет использовать такую пехоту для борьбы с бронетехникой противника.

Навыки владения оружием

Каждый боец обладает своими навыками владения оружием. Уровень владения конкретным типом оружия можно определить по количеству значков в ячейке основного вооружения. Чем выше навык, тем выше точность стрельбы.

Борьба с артиллерией

Иногда легче ликвидировать артиллерийский расчет, чем уничтожить само орудие.
С этим заданием хорошо справится пехота. Если пушку не получается обойти с тыла, воспользуйтесь гранатами.

Юниты и действия, доступные только в мультиплеере

Инженер

Устанавливает заградительные сооружения (замаскированные кустами противотанковые ежи), которые могут стать неприятным сюрпризом для противника и способны защитить Ваши позиции от внезапного прорыва бронетехники.

Гранатометчик

Очень эффективен в борьбе с бронированной техникой противника. Хотя поражающая способность кумулятивной гранаты не уменьшается с расстоянием, это оружие лучше всего использовать на близких и средних дистанциях - попасть в цель издалека из него очень сложно.

Огнеметчик

Лучше всего использовать его для борьбы с пехотой, засевшей в домах или других укрытиях. Попадание пули в баллон с горючим веществом опасно не только для самого огнеметчика, но и для находящихся рядом бойцов.

Штурмовики

Штурмовые отряды - это элитные подразделения хорошо экипированной тяжелой пехоты. Бронежилет защищает такого пехотинца от пуль и осколков, а наличие противотанковых

гранат в инвентаре позволяет использовать его для уничтожения бронированной техники.

Борьба с диверсантами

Даже один диверсант способен нанести вашей обороне ощутимый урон. Чтобы свести к минимуму потери от диверсий, расставьте пехоту у танков и артиллерийских орудий, заминируйте подходы к позициям. Используйте возможности офицеров - глядя в бинокль, они заметят даже хорошо замаскированного разведчика.

Техника

Информация о технике

Информация о технике выводится в случае, если солдаты игрока занимают места в транспортном средстве.

Схема повреждений отображает цветами уровень повреждений:

красным - можно отремонтировать,

серым – ремонту не подлежит.

Справа от схемы повреждений отображаются: название и тип выбранной единицы, толщина и состояние брони, количество мест для экипажа, максимальная скорость перемещения, количество горючего.

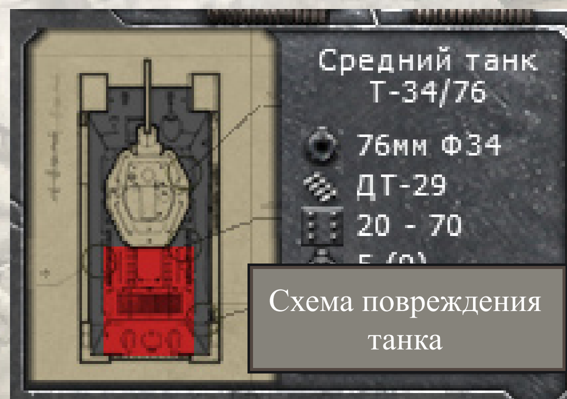


Схема повреждения танка

Танковая броня

Наиболее уязвимая часть танка – двигатель, попадание в толстую лобовую броню обычно менее эффективно. Если не получается пробить лобовую броню, попытайтесь сбить гусеницу и зайти к обездвиженному противнику сбоку. Бронирование Вашей боевой машины отображается в окне информации, толщину брони техники противника можно увидеть при наведении на нее.

Бронепробиваемость

Для поражения бронетехники противника используйте бронебойные снаряды. При этом необходимо учитывать такие факторы, как калибр Вашего орудия, толщина брони вражеской техники, угол попадания снаряда и расстояние до цели. Малокалиберное орудие не сможет повредить толстую броню, попадание под острым углом менее эффективно, а кинетическая энергия снаряда уменьшается с расстоянием.

Бронетехника

Легкая техника может быть использована для разведки, поддержки пехоты или быстрого прорыва в тыл противника. Средние танки обладают неплохой скоростью и вооружением, имеют хорошее соотношение цены и качества. Самые мощные орудия установлены на тяжелых танках и самоходках, их толстая броня способна выдержать множество попаданий, но большой вес негативно влияет на ходовые качества таких машин.

Экипаж

Экипаж техники может состоять из 1-5 человек. Некоторые транспортные средства могут вмещать до 10 человек дополнительно.

Панель отображает состояние здоровья членов экипажа, какие места они занимают (командира, стрелка, водителя и заряжающего). Если экипаж транспорта укомплектован не полностью, бойцы автоматически будут менять занимаемые позиции для обеспечения оптимальной производительности. Например, если в танке находится только один солдат, он, в зависимости от указаний, будет поочередно занимать места водителя и стрелка, но не сможет занять оба места одновременно.


Экипаж техники

Минный тральщик
Может быстро и без вреда для себя ликвидировать опасный участок, подорвав мины специальным тралом. Команда саперов с помощью миноискателя может находить и деактивировать мины. Обезвреженная таким способом мина может быть установлена повторно.

Оборудование и боеприпасы
Ваши бойцы могут пополнить боекомплект танка тем же способом, каким они обыскивают поверженных врагов. Однако следите за тем, чтобы боеприпасы были того же калибра, что и ваше орудие (калибр снаряда указывается во всплывающей подсказке). Также обратите внимание на то, что снаряды, имеющие красную маркировку - фугасные, имеющие синюю маркировку – бронебойные.

Ремонт техники
Поврежденные узлы техники могут быть отремонтированы бойцами при помощи ремкомплекта. Ремонт можно провести несколькими способами.

Можно выделить бойца и, нажав кнопку “Ремонтировать” , указать на поврежденную технику.
Можно выделить поврежденное транспортное средство, в котором есть солдаты и нажать кнопку “Ремонтировать”. В этом случае, один из бойцов высадится и приступит к ремонту.

Заправка транспортных средств
Запас топлива ограничен. Если топливо закончилось, транспортное средство становится неподвижным, а значит – легкой целью для врага. Солдаты могут заправить технику топливом, если имеется емкость для топлива (бочка или канистра) и топливо. Слить топливо можно из любого транспортного средства, если только оно не было сожжено до тла.

Захват вражеской техники
Для получения преимущества над противником, можно захватывать вражескую технику, если уничтожить экипаж или отремонтировать частично поврежденную технику. Когда в транспортном средстве не осталось солдат противника, занимайте ее своими бойцами.

Транспортировка орудий
Пушка в игре имеет два положения: походное и боевое. Быстро переключить их можно клавишей **Space**. Двойной клик по любому месту на карте переведет орудие в походное положение и выдвинет орудие на указанную позицию. Если воспользоваться транспортом: подогонать автомобиль или БТР к пушке и нажать клавишу **Space** - орудие будет прицеплено к машине и готово к транспортировке.

Оружие, орудия

Выбор и переключение оружия



Выбор первичного (слева) и вторичного (справа) оружия

Для смены оружия кликните левой кнопкой мыши по его изображению в панели оружия, сделайте свой выбор из открывшегося выпадающего списка.

Бронебойные снаряды

Используются для поражения тяжелой бронированной техники. Фугасные снаряды содержат мощный заряд взрывчатки, который подрывается при контакте с целью. Они эффективно поражают живую силу противника, легкие танки и бронемашины, разрушают различные строения. Быстро переключить тип снарядов можно при помощи клавиши **Insert**.

Мелкокалиберные орудия

Станковые пулеметы используются в обороне для уничтожения наступающей пехоты. Скорострельные зенитные орудия малого калибра (ПКП, Flak 38, Oerlicon) отлично подходят для борьбы с легко бронированной техникой и живой силой противника.

Миномет

Стреляет минами контактного действия по навесной траектории, что позволяет ему поражать закрытые цели. Такое орудие лучше всего располагать за укрытиями, вне досягаемости прямого огня.

Противотанковая пушка

Предназначена для борьбы с наступающей бронетехникой противника и широко используются в обороне. При относительной дешевизне орудия такого типа имеют малое время перезарядки и возможность вести огонь на дальних дистанциях.

Гаубица

Это тяжелое артиллерийское орудие, которое ведет огонь фугасными снарядами по навесной траектории. Малая точность попадания с лихвой компенсируется возможностью стрельбы на большие расстояния и огромной поражающей способностью снаряда. Гаубицы имеют ограниченный сектор обстрела, и для его изменения требуется развернуть орудие в нужном направлении (клавиша **R**).

Инвентарь

У каждой боевой единицы в игре есть свой инвентарь, в котором хранятся различные предметы: оружие, патроны, средства защиты (каска и бронежилет) и т.д. Защитное обмундирование способно уберечь бойца от вражеской пули и может спасти его жизнь в критический момент.

При осмотре тел погибших, техники, ящиков, на экран выводится два окна инвентаря (левое – окно активного юнита, правое – окно осматриваемого предмета). Чтобы открыть окно передачи предметов, выделите своего солдата, нажмите клавишу **X** (курсор примет вид) и кликните на другого бойца либо технику.

Синим фоном в инвентаре выделяются предметы, которые используются бойцом в настоящий момент. Для перемещения того или иного предмета, кликните по нему правой кнопкой мыши или перетащите предмет, удерживая левую кнопку мыши.

Также обмениваться предметами можно с помощью кнопок “забрать все” и “передать все” .



Окно передачи предметов

Если необходимо избавиться от какого-либо предмета, перетащите его за пределы окна, удерживая левую кнопку мыши, в результате он появится лежащим на земле около солдата. Внутри отряда необходимые предметы (патроны, гранаты, аптечки) распределяются командиром автоматически.

Использование предметов

Бочка / канистра

Эти емкости можно использовать для наполнения их топливом. Возьмите бочку или канистру, подойдите к технике, в которой есть топливо (или к бензовозу), кликните на нем левой кнопкой мыши (курсор изменится на). Солдат наполнит емкость, после чего Вы сможете заправить другое транспортное средство (курсор изменится на).

Мины/ динамит

Чтобы заминировать местность, нажмите кнопку , кликните на месте предполагаемого перемещения противника. Выбранный минер или отряд минеров заминирует всю полосу: от своего местоположения до позиции, указанной игроком. Чтобы обнаружить вражеские мин, используйте миноискатель .

Динамит , в отличие от мин, взрывается, спустя некоторое время после его установки.

Укрытия

Практически любой объект может быть использован в качестве укрытия. Чтобы занять укрытие, подведите курсор к какому-либо объекту (появится соответствующий укрытию силуэт) и кликните левой клавишей мыши. Укрытия не только защищают ваших бойцов от вражеской пули, но и снижают урон от разорвавшихся рядом противопехотных гранат и фугасных снарядов.

Используйте каменные заборы и стены домов в качестве дополнительной защиты для Вашего танка.

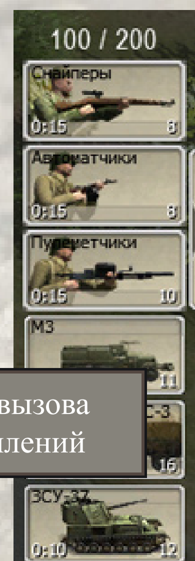
Маскировка. Противнику будет сложно заметить Вашего бойца, если он скрыт в кустах или высокой траве. В таком положении пехотинец останется невидимым для вражеских юнитов до тех пор, пока не откроет огонь.

Другие игровые возможности

Вызов подкреплений

В некоторых миссиях кампании игрок сможет вызывать подкрепления (в правой части экрана появится панель подкреплений).

Очки подкреплений начисляются в зависимости от настроек игры. В режиме периодических подкреплений они выдаются порциями через определенное время.



Панель вызова подкреплений

Движение по маршруту

Войска игрока пытаются достичь указанной точки назначения кратчайшим путем. Чтобы задать сложный маршрут, выставьте несколько точек следования с зажатой клавишей **Shift**.

Передача войск союзнику

В совместной игре игрок может передать свои войска любому из союзников. Для этого выделите их и кликните на кнопку в правом верхнем углу экрана.

Область обзора

У каждой боевой единицы есть своя область обзора, в пределах которой она может видеть врага и самостоятельно предпринимать ответные действия. Чтобы зафиксировать на месте сектор обзора Вашего бойца, используйте команду **Поворот** (клавиша **R**) совместно с режимом “Держать позицию”.

Чтобы узнать область обзора боевой единицы противника, кликните по ней левой кнопкой мыши, предварительно сбросив выделение с подконтрольных вам бойцов. Границы обзора будут отображены красным цветом.

Для отключения режима отображения, кликните в любое место карты, не занятое врагом.



Сетевая игра

Перед началом игры, введите имя игрока: **Главное меню-Настройки-Сеть**. По умолчанию пользователю присвоено имя Игрок. Чтобы запустить сетевую игру выберите **Сетевая** в **Главном меню**.

Интерфейс сетевой игры



Окно сетевой игры

1. Список игр
По каждой игре отображается ее название, информация о текущем и максимальном количестве игроков, карта и др. Список можно обновить, отфильтровать недоступные игры.

2. Список игроков
Список показывает имена игроков, которые ожидают, запускают или находятся в игре. Список можно обновить или отфильтровать.

3. Сетевой чат
Воспользуйтесь чатом, если не можете найти подходящую игру или хотите изменить что-нибудь в настройках, договаривайтесь о будущих баталиях или просто общайтесь! В сетевой чат могут писать все игроки, подключенные к серверу или находящиеся в одной локальной сети.

4. Кнопки управления
Новая игра – позволяет создать игру. Создатель игры называется Сервер.
Подключиться – позволяет присоединиться к имеющейся в списке игре.

Новая игра

Для создания новой игры выберите **Новая игра**.
В появившемся окне задайте тип игры, карту, количество участников. Если задать пароль, то к игре смогут подключиться только те игроки, которые его знают. После всех настроек нажмите **Создать**.
В окне настроек выберите нации, за которые будут сражаться команды, задайте другие параметры: тип и количество подкреплений, условия окончания матча, тип тумана войны, будет ли засчитываться урон дружественным войскам, регенерацию растительности, вариант сетевого трафика (при максимальном трафике игра идет с меньшими задержками, при минимальном – трафик экономится).
Кроме того, у пользователя есть возможность изменить имя.
Когда все игроки будут готовы (кнопка **Готов**), выберите **Начать игру**.
При необходимости исключения игрока из сессии, выберите этого игрока в списке и нажмите кнопку с изображением перечеркнутого силуэта.
Чтобы получить краткое описание правил выбранного режима игры, нажмите кнопку **Правила**.



Подключиться

Для подключения к серверу необходимо выбрать игру из списка доступных и нажать **Подключиться**.
Чтобы начать игру необходимо выбрать нацию (команду А или Б) и нажать **Готов**, остальные настройки игроку не доступны.

Интернет- игра

Чтобы запустить интернет-игру выберите **Интернет** в Главном меню.

Аккаунт

При первом запуске игры необходимо создать аккаунт (учетная запись). Для этого введите: e-mail, имя пользователя, пароль и подтверждение пароля, затем нажмите **Войти**.
Если аккаунт уже создан (в этой или других играх на сервере GameSpy), выберите имя пользователя из предложенного списка.
При возникновении проблем с регистрацией аккаунта, попробуйте сменить e-mail, возможно, он уже используется другим пользователем.

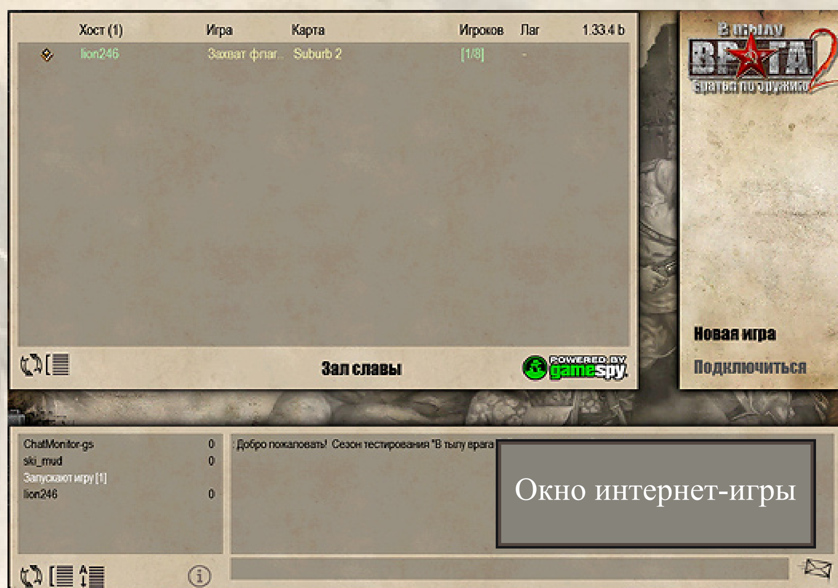
Создание аккаунта
*Для регистрации нового аккаунта заполните все поля
*Аккаунт создается на основе GameSpyID. Если у Вас уже есть GameSpyID аккаунт, то Вы можете использовать e-mail и пароль этого аккаунта
*Имя пользователя должно быть уникальным на GameSpy
e-mail
Имя пользователя
Пароль
Подтверждение пароля
Помнить пароль
Создать Отмена

Интерфейс интернет-игры

Внешний вид интерфейса интернет-игры аналогичен интерфейсу сетевой игры, однако имеются некоторые отличия.

Зал славы

Лучшие 10 игроков каждого режима отображаются в Зале славы.



Список игроков

Список можно упорядочить тремя способами:
по алфавиту,
по рейтингу,
по званию.
По каждому игроку из списка можно посмотреть его статистику.

Рейтинговая игра

При создании новой игры можно включить опцию рейтинговой игры (установить флажок), тогда ее результат повлияет на место игрока в общем рейтинге.
Рейтинговые игры возможны только между командами с равным количеством игроков.
В рейтинговой игре не разрешается изменять настройки создаваемой игры.
Отключение игрока от игровой сессии приравнивается к выходу, количество которых отображается в его статистике.

NAT

Если в списке игр имеется пиктограмма, то это значит, что сервер игры не имеет реального IP-адреса, и подключение будет производиться не напрямую. Подключение к такой игре не гарантируется.

Настройки

Для оптимизации игровой производительности игроку рекомендуется выполнить соответствующие настройки.

Графика

Выберите оптимальное разрешение экрана, качество текстур, переключите необходимые настройки 3D-движка. Если игра идет недостаточно плавно, или заметны какие-либо неестественные артефакты на экране, попробуйте уменьшить разрешение экрана и выключить некоторые или все эффекты.

Звук

Отрегулируйте громкость эффектов, голосов, музыки по своему усмотрению. Также можно изменить настройки параметров звуковой системы.

Игра

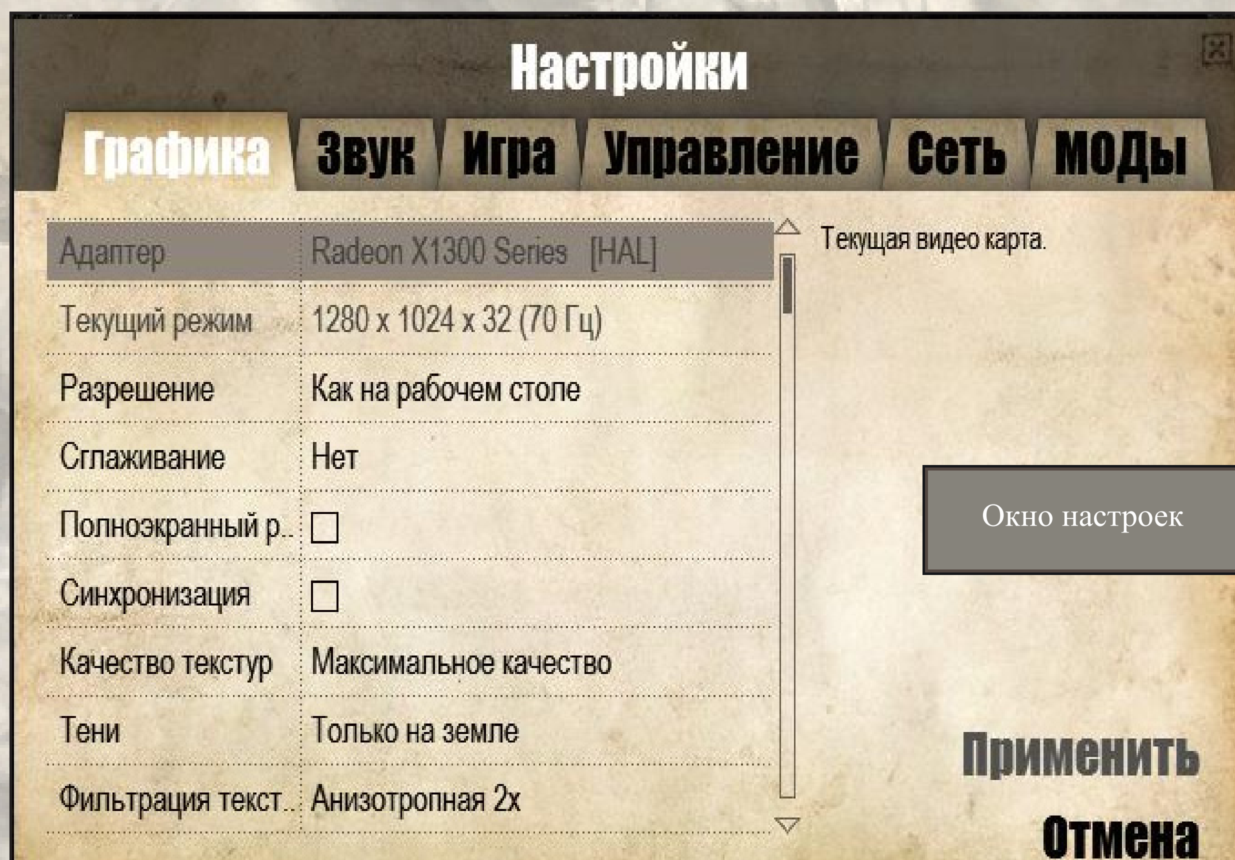
В этом разделе можно изменить уровень сложности, отображение тумана войны, субтитров, изменить скорость движения камеры и некоторые другие параметры.

Управление

В игре есть возможность управлять клавишами или их сочетанием, список которых находится в разделе Управление.

Сеть

В разделе Сеть можно изменить имя игрока и сервера, посмотреть список IP-игр, который содержит информацию о месте поиска удаленных игровых сессий.



Авторы

Выбрав этот пункт можно ознакомиться с составом команды создателей игры.

В тылу врага 2
Братья по оружию

BEST WAY
www.bestway.com.ua

Руководитель проекта, ведущий гейм-дизайнер
Дмитрий Морозов

Продюсер, ведущий программист
Максим Каменский

Программирование
Александр Голуб
Михаил Бурахин
Владимир Сухоруков
Андрей Роська

Ведущий художник
Виктор Патерило

2D и 3D арт
Сергей Куценко
Игорь Диулин
Андрей Убрашаев
Николай Бутывский
Оксана Жюлпс
Александр Клименко
Александр Трегуб
Олег Горбачек
Екатерина Кусливая
Александр Гурьев
Антон Гулега
Юлия Романова
Анатолий Маруев

Ведущий дизайнер миссий
Игорь Светиков

Дизайн миссий
Андрей Холохолов
Андрей Колесников
Павел Кудрявцев
Алексей Солошенко

Дизайн карт
Александр Кийченко
Юлия Романова

Дополнительный дизайн карт
Дмитрий Данько (bazerville)
Christian Kramer (bocage)
Иван “VIN” Николаев (portland)
Martin “Zeke Wolff” Kihl (frag town)

Гейм-дизайн
Антон Гулега
Максим Каменский

Видео и анимация
Сергей Голанов
Игорь Диулин
Виктор Патерило
Евгений Сергиенко
Евгений Юров
Андрей Убрашаев
Кирилл Удовенко

Сценарий, составление текстов
Игорь Светиков

Руководитель отдела тестирования
Максим Каменский

Отдел тестирования
Алексей Алефиров
Денис Бурмистров
Данил Денисенко
Юрий Запоев
Денис Колосов
Дмитрий Корецкий
Сергей Корецкий
Юлия Коробаненко
Елена Подрез
Владимир Полухин

Исторический консультант
Александр Зорич

Руководство пользователя
Анеля Микерина
Андрей Колесников
Сергей Куценко
Андрей Убрашаев
Денис Колосов

ЗАО «1С»

Продюсер
Герасев Сергей

Продвижение и PR
Артеменко Алексей
Пастушенко Алексей
Артеменко Наталья

Дизайн и верстка упаковки
Рябовичев Андрей
Ряполов Михаил
Мацокин Олег
Крутова Ольга

Программа авторана и инсталлятора
Шаврук Константин

Тестирование
Шишов Александр
Мошков Андрей
Королев Михаил
Николаев Николай
Шелапутов Александр

Звукорежиссер
Грезнев Владимир

Роли озвучивали
Деркач Юрий
Вострецов Сергей
Максимов Вадим
Китаев Игорь
Пинчук Сергей
Радциг Кирилл
Таиров (Тарноверт) Дмитрий
Битов Артур
Данилюк Андрей
Морозов Александр
Ярославцев Андрей
Некрасов Денис

Студия Strategic Music

Дмитрий Кузьменко
Екатерина Кузьменко
www.strategicmusic.ru

Motion Capture

mocap.ru ®

DMS

Managing Director
Christian Kramer

Mapdesign
Christian Kramer
Michael Stenzel

Cinematic movies
Anguel Delidjakov

Music
Maurice T. Anderson

Sound
Loran Kornis

Special thanks to:
Maxim A. Kamensky
Best Way Team
Christian Dumke
Sergej Ilin
Mike Juilfs
our families and our supporters
all FoW Fans and great people
in our community!



This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc.
(C) 1999-2007 GameSpy Industries, Inc.
GameSpy and the «Powered by GameSpy» design are trademarks of
GameSpy Industries, Inc.
All rights reserved.



Uses Miles Sound System.
Copyright (C) 1991-2007 by RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 playback supplied with the Miles Sound System from RAD Game Tools, Inc.

MPEG Layer-3 audio compression technology licensed by
Fraunhofer IIS and THOMSON multimedia.

GJK Engine
A Fast and Robust GJK Implementation
Copyright (C) 1998 Gino van den Bergen

This software uses simple multi-body package by Eugene Laptev, Oxford Dynamics
eugene_laptev@oxforddynamics.co.uk
http://www.oxforddynamics.co.uk